Clive Barker's

NIGHT BREED

THE ACTION GAME

SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE

ENGLISH
FRANÇAIS



DEUTSCH
ITALIANO

NIGHTBREED (The Action Game)
SCENARIO

You are Boone, one of the NIGHTBREED.

You begin your journey at the gates of the Necropolis, a graveyard above an underground labyrinth where the Nightbreed live called Midian. Your task is to save the Nightbreed, a race older than man, of fantastic beings, shape-changers who are being attacked by man's jealousy in the form of the 'Sons of the Free' an evil organization which come to destroy them - and you if they can.

LOADING

COMMODORE 64 – CASSETTE

Position the cassette in your Commodore recorder with the printed side upwards and make sure that it is rewound to the beginning. Ensure that all the leads are connected. Press the SHIFT key and the RUN/STOP key simultaneously. Follow the screen instruction - PRESS PLAY ON TAPE. This program will then load automatically. For C128 loading type GO 64 (RETURN), then follow C64 instruction.

PLEASE NOTE: This game loads in a number of parts.

Depending on the route you take, the loading may not be sequential on the tape. To assist you, an on-screen message will tell you which file it is searching for, and which file it is currently reading. The list below illustrates the sequential order that these parts appear on the tape. You may need to fast forward or rewind the tape in order to find the appropriate section. It is advisable to reset the tape-counter at the start of the tape and then make a note of the tape-counter number as each file is found.

1. PICTURE
2. INTRO
3. GAME TOP
4. GAME MID
5. GAME BOT
6. BAPTIZED
7. ESCAPE
8. THE END

NOTE: SIDE B is identical to SIDE A

DISK

Select 64 mode. Turn on the disk drive,insert the program into the drive with the label facing upwards. Type LOAD "*",8,1 (RETURN) the introductory screen will appear and the program will then load automatically.

SPECTRUM

CASSETTE

1. Place the cassette in your recorder ensuring that it is fully rewound.
2. Ensure that the MIC socket is disconnected and that the volume and tone controls are set to the appropriate levels.
3. If the computer is a Spectrum 48K or Spectrum+ then load as follows:- Type LOAD"" (ENTER). (Note there is no space between the quotes). The " is obtained by pressing the SYMBOL SHIFT and P keys simultaneously.
4. Press PLAY on your recorder and the game will load automatically. If you have any problems try adjusting the volume and tone controls and consulting Chapter 6 of the Spectrum manual.
5. If the computer is a Spectrum 128K then follow the loading instructions on-screen or in the accompanying manual.

128K USERS - PLEASE NOTE: DUE TO THE SIZE OF THIS GAME IT HAS BEEN IMPOSSIBLE TO INCORPORATE INTO ONE LOAD.

IF YOU HAVE A TAPE COUNTER PLEASE ENSURE THAT IT IS SET TO ZERO AND MAKE A NOTE OF THE COUNTER NUMBER OF EACH LEVEL. IF YOU DO NOT HAVE A TAPE COUNTER, PLEASE FOLLOW ON-SCREEN INSTRUCTIONS

AMSTRAD

CASSETTE

Place the rewound cassette in the cassette deck, type RUN" and press ENTER key. Follow the instructions as they appear on screen. If there is a disk drive attached then type | TAPE then press ENTER key. Then type RUN" and press ENTER key. Please note that the game loads in a number of parts - follow on screen instructions.

DISK CPC 464

Insert the program disk into the drive with the A side facing upwards. Type | DISC and press ENTER to make sure the machine can access the disk drive. Now type RUN"DISC and press ENTER - the game will now load automatically.

DISK CPC 664/6128

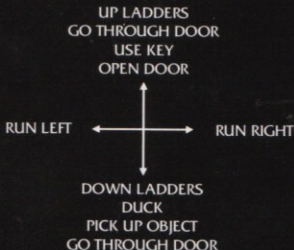
Insert the program disk into the drive with the A side facing upwards. Type | DISC and press RETURN to make sure the machine can access the disk drive. Now type RUN"DISC and press RETURN - the game will now load automatically.

CONTROLS

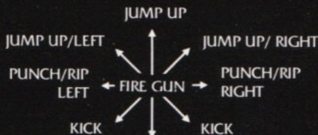
Nightbreed is a one player game and all versions of the game may be controlled by either Joystick or Keyboard.

JOYSTICK (ALL VERSIONS)

WITHOUT FIRE



WITH FIRE



KEYBOARD

COMMODORE

Z	LEFT	F1	TRANSFORM TO MONSTER
X	RIGHT		
;	UP	F3	KEYBOARD SELECT
/	DOWN	F5	JOYSTICK SELECT (PORT 2)
SPACE	FIRE	P	PAUSE

SPECTRUM

Q	LEFT	SPACE	FIRE
W	RIGHT	T	TRANSFORM TO MONSTER
O	UP		
K	DOWN	H	HALT GAME

AMSTRAD

Q	LEFT	SPACE	FIRE
W	RIGHT	T	TRANSFORM TO MONSTER
P	UP		
L	DOWN	H	HALT GAME

GAMEPLAY

THE CHARACTERS

BOONE is a man being treated for psychiatric disorder, he is told by Doctor Decker that he is responsible for a series of terrible murders. He then tries to commit suicide and, while in hospital, is told of a place where all his sins can be forgiven, a place of wonderful beings, a place called MIDIAN. He makes his way to Midian but unwittingly unleashes man on the NIGHTBREED.

The NIGHTBREED are a tribe of shape-changing beings, all that are left of a race of beings who have almost been wiped out by man. The Nightbreed are mostly passive - you have to avoid them rather than fight them. There are several types of Breed:

BIG FLY This swoops down and knocks you over if you don't kneel to avoid it. It cannot be harmed.

FATMAN He gets in your way and moves very slowly. He also vomits and this is poisonous if touched.

SNAKEMAN He sits there and rattles his tail. If you go near him he may strike you pushing you back off the screen. It must be punched and kicked off the screen.

THE BERSERKERS Large and lumbering, he walks up to you and punches you with his big fist. You must hit him off the screen.

FLYING TEETH This flies on the screen at head height and if you don't duck it knocks you over.

HEAD MONSTER This is a large Berserker that hits you, but when you hit it its head flies around hurling insults at you.

ROOF CRAWLER This crawls along the roof dropping rocks on you.

HOPPER This hops around the room and if it hits you knocks you over.

SCORPION MAN A scorpion with a man's head, it creeps towards you and strikes you with his tail.

EYEBALL MONSTER This is a huge eyeball which moves about the top of the screen and tries to look into your eyes. When it does a ray comes out and if you don't look away it harms you.

The SONS OF THE FREE are an evil organisation who have come to destroy the Nightbreed and Midian. They are armed to the teeth with Rocket Launchers, Flame Throwers, Machine Guns, Grenades, etc. The Sons of the Free either appear on the ground or can drop from above. There are five types of Sons of the Free:-

HAND TO HAND They run towards you and start punching and kicking.

HAND GUN They fire several shots at you until they run out of bullets or you get near them. They then revert to hand to hand combat. (If you kill them and their gun still has bullets left you can collect it.)

MACHINE GUN They fire a machine gun at you in bursts but if you get too close or they want to stop they revert to hand to hand combat.

ROCKET LAUNCHER They kneel down with the launcher and a sight appears over the Son of the Free and homes in on you. If the sight locks on to you then the rocket is launched and is very difficult to avoid.

FLAME THROWER They try to stay at a certain distance from you moving backwards and forwards firing their flame throwers. The flame either goes straight (jump over them) or upwards (duck). They move slower than you so you can get near them. They then revert to hand to hand combat.

THE MASK is the alter-ego of Boone's doctor. Doctor Decker is in fact the mass murderer and follows Boone to Midian and then leads

the Sons of the Free there. Boone must defeat the Mask to complete the game. As well as the Sons of the Free and the Nightbreed you will encounter other hazards:-

MINES Step on these and you are blown into the air. The surrounding area is also destroyed.

TIME BOMBS These are thrown on from the side and tick away and explode if you do not get to them in time.

GRENADES These are thrown in and travel across the screen and explode on contact if you do not jump over them.

GROUND-FIRES These flare up and burn if touched.

FALLING FIRES These are like ground fires but drop from above.

FALLING ROCKS These hurt if you get hit.

BERSERKERS HANDS These grab you from below and knock you over.

ENERGY DROPLETS drift upwards from the ground and will replenish your energy on contact. In order to complete the entire game you must do the following:

1) Collect the 3 keys to Midian; one is located on each level. In order to obtain the 3rd key, you must defeat the MASK (although he will subsequently escape).
2) Work your way around the Necropolis and down through Midian to the Nightbreeds' God, BAPHOMET, who will then baptize you. This will enable you to transform into CABAL for short periods of time. CABAL can withstand attack better than BOONE and has greater strength than his alter-ego.
3) Open the door to the BERSERKERs chamber.
4) Work your way up to the surface of Midian to free the Breed. They then tell you that the MASK has your girlfriend, LORI.

5) Descend back down and engage in the ultimate battle with the MASK. With victory achieved, you must get back to the surface of Midian where you will be re-united with LORI.

PASS KEY TO SKIP GAME PARTS

The game uses a graphical password entry system. The player has the option to create a key from pieces laid out on the screen. The correct keys allow the player to enter further on in the game. These keys are displayed at certain points on the background. The players lives and objects held are changed as appropriate .

STATUS PANEL

The status is displayed on two panels, one above and one below the playing area and consists of:

BOONE'S STATUS

Boone's head changes colour and definition when he transforms into a monster and back into a man.

MESSAGE AREA

This displays general messages to the player such as warning, loading information and insults!

POWER LEVEL AND LIVES

These two are combined in the form of three heads which pixel away into skulls as Boone is hurt. After a complete head is a skull Boone falls over, dies and is then resurrected by Baphomet. After the last life is gone Boone dies and the game ends. If Boone gains some energy only the present head will turn back from a skull, so once you have lost a head it is gone for good.

HELD OBJECTS

These are displayed on the bottom panel.

HINTS AND TIPS

* Don't fight if you don't have to as this will drain energy.
* Save the Gun for really nasty protagonists.
* Replenish energy as much as possible.
* Try and find the quickest way between objectives.
* Make a map.
* Strike hard and fast.
* Always pick up gun magazines.

NIGHTBREED

THIS SOFTWARE PRODUCT HAS BEEN CAREFULLY DEVELOPED AND MANUFACTURED TO THE HIGHEST QUALITY STANDARDS. PLEASE READ CAREFULLY THE INSTRUCTIONS FOR LOADING.

If for any reason you have difficulty in running the program you may contact our Ocean Helpline direct by telephoning 0626 332533. However if you believe that the product is defective, please return it direct to: Mr. Yates, Ocean Software Limited, 6 Central Street, Manchester M2 5NS. Our quality control department will test the product and supply an immediate replacement if we find a fault. If we cannot find a fault the product will be returned to you at no charge. Please note that this does not affect your statutory rights.

CREDITS

Coding by Painting by Numbers Ltd.
Music by Matthew Cannon

NIGHTBREED (The Action Game)

SCENARIO

Vous êtes Boone, l'un des NIGHTBREED (LES GENS DE LA NUIT). Vous commencez votre voyage aux portes de la Nécropole, vaste cimetière sous lequel existe un labyrinthe souterrain, appelé Midian. C'est le domaine des Gens de la Nuit (Nightbreed). Votre mission: sauver cette race d'êtres fantastiques, plus anciens que l'homme, et qui changent de forme à volonté. Ils sont attaqués par des envieux, les "Sons of the Free" (Fils de la Liberté), organisation diabolique qui a juré leur destruction - et la vôtre si possible.

CHARGEMENT

COMMODORE 64 – CASSETTE

Installez la cassette dans votre enregistreur Commodore, côté imprimé vers le haut. Assurez-vous qu'elle est rebobinée jusqu'au début et que tous les fils sont connectés. Appuyez simultanément sur la touche SHIFT et sur la touche RUN/STOP. Suivez l'instruction - PRESS PLAY ON TAPE sur l'écran. Ce programme se charge ensuite automatiquement. Pour le Commodore C128, tapez GO 64 (RETURN) puis suivez l'instruction comme pour le C64.

NOTE: Ce jeu se charge en plusieurs parties différentes.

Selon l'itinéraire que vous choisissez, il est possible que le chargement ne soit pas séquentiel sur la bande. Pour vous aider, un message affiché sur l'écran vous indique le fichier recherché et le fichier en cours de lecture. La liste ci-dessous vous explique l'ordre dans lequel ces éléments apparaissent sur la bande. Il est possible que vous ayez besoin de rebobiner ou d'avancer rapidement pour trouver la section appropriée. Nous vous recommandons de remettre à zéro le compteur de bande au début de la bande, puis de noter le numéro auquel chaque fichier est découvert.

1. IMAGE
2. INTRODUCTION
3. HAUT DU JEU
4. MILIEU DU JEU
5. BAS DU JEU
6. BAPTISE
7. LA FUITE
8. LA FIN

NOTE: La FACE B est identique à la FACE A.

DISQUE

Sélectionnez le mode 64. Mettez votre unité de disque sous tension. Introduisez le programme dans l'unité avec l'étiquette vers le haut. Tapez LOAD "*",8,1 (RETURN) - l'écran d'introduction apparaît et le programme se charge alors automatiquement.

AMSTRAD CASSETTE

Placez la cassette rembobinée dans le magnétophone, tapez RUN" et appuyez ensuite sur la touche ENTER. Suivez les instructions à mesure qu'elles apparaissent sur l'écran. Si votre équipement comprend un lecteur de disquette, tapez alors |TAPE puis appuyez sur la touche ENTER. Tapez ensuite RUN" et appuyez sur la touche ENTER.

Ce programme se charge en plusieurs fois – suivez les instructions à l'écran.

Disquette CPC 464

Insérez la disquette du programme dans le lecteur, face A vers le haut. Tapez |DISC et appuyez sur ENTER afin de vous assurer que la machine peut avoir accès au lecteur de disquette. Tapez ensuite RUN"DISC et appuyez sur ENTER. Le jeu se charge ensuite automatiquement.

Disquette CPC 664/6128

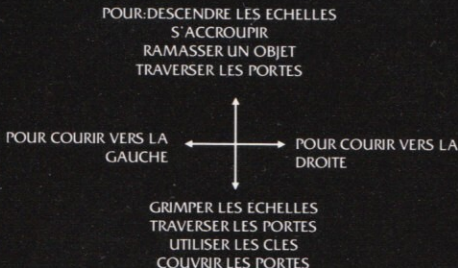
Insérez la disquette du programme dans le lecteur, face A vers le haut. Tapez |DISC et appuyez sur RETURN afin de vous assurer que la machine peut avoir accès au lecteur de disquette. Tapez ensuite RUN"DISC et appuyez sur RETURN. Le jeu se charge ensuite automatiquement.

COMMANDES

Nightbreed est un jeu pour un seul joueur; toutes les versions du jeu peuvent être contrôlées à la manette ou au clavier.

MANETTE (TOUTES LES VERSIONS)

SANS FEU



AVEC FEU



COMMANDES DU CLAVIER

COMMODORE

Z	VERS LA GAUCHE
X	VERS LA DROITE
;	VERS LE HAUT
/	VERS LE BAS
BARRE D'ESP.	FEU
F1	TRANSFORMATION EN MONSTRE
F3	SELECTION CLAVIER
F5	SELECTION MANETTE (PORT 2)
P	PAUSE

AMSTRAD

Q	VERS LA GAUCHE
W	VERS LA DROITE
P	VERS LE HAUT
L	VERS LE BAS
BARRE D'ESP.	FEU
T	TRANSFORMATION EN MONSTRE
H	ARRET DU JEU

LE JEU

LES PERSONNAGES

BOONE est en cours de traitement pour troubles psychiatriques. Le Docteur Decker l'informe qu'il est responsable d'une série de meurtres terribles. Il tente alors de se suicider et, pendant qu'il est hospitalisé, il entend parler d'un endroit où tout ses péchés peuvent être pardonnés, un lieu rempli d'êtres extraordinaires, un lieu qui s'appelle MIDIAN. Il part à la rercherche de Midian mais, sans le vouloir, déchaîne l'homme contre LES GENS DE LA NUIT (NIGHTBREED), une tribu d'être qui peuvent changer de forme. Ce sont les derniers d'une race pratiquement exterminée par l'homme.

Les Gens de la Nuit sont peu agressifs - il vaut mieux les éviter que les provoquer. Il existe plusieurs types:

LA GROSSE MOUCHE Fait un piqué vers vous et vous renverse si vous ne vous agenouillez pas pour l'éviter. Elle est indestructible.

LE GROS PLEIN DE SOUPE Il se déplace très lentement, mais tente de vous arrêter. En outre, il vomit et, s'il vous touche, ce vomi est empoisonné.

L'HOMME-SERPENT Il reste assis et fait cliqueter sa queue. Si vous vous approchez de lui, il risque de vous frapper et de vous faire disparaître de l'écran. Servez-vous des poings et des pieds, et c'est lui qui disparaîtra.

L'ENRAGE Il est fou et il est gigantesque. Il s'approche de vous et vous frappe de son poing énorme. Envoyez-le balader hors de l'écran.

LES MANDIBULES VOLANTES Evoluent sur l'écran à hauteur de votre tête. Si vous ne vous baissez pas, vous êtes renversé.

L'ENRAGE QUI PERD LA TETE Un enragé particulièrement énorme, qui vous frappe. Mais si vous ripostez, sa tête volète partout sur l'écran et vous lance des insultes.

CELUI QUI RAMPE SUR LES TOITS Cet être curieux rampe le long des toits et vous jette des pierres.

LE SAUTEUR Sautille çà et là dans la pièce et vous renverse et vous frappe.

L'HOMME-SCORPION Un scorpion à tête humaine qui rampe vers vous et vous frappe de sa queue.

L'OEIL Un oeil énorme, qui évolue en haut de l'écran et essaie de vous fixer du regard. S'il réussit, il émet un rayon: écartez les yeux!

Les SONS OF THE FREE (FILS DE LA LIBERTE) sont une organisation diabolique qui s'est jurée de détruire les Gens de la Nuit et Midian. Ils sont armés jusqu'aux dents: lance-roquette, lance-flamme, mitrailleuses, grenades, etc.
Les Fils de la Liberté apparaissent sur le sol, mais ils peuvent également descendre du plafond.
Il en existe cinq sortes:

CORPS A CORPS Ils se précipitent vers vous et commencent à vous donner des coups de poing et des coups de pied.

FUSIL Ils continuent à tirer sur vous jusqu'à ce qu'ils n'aient plus de munitions ou jusqu'à ce que vous vous rapprochiez. Ils reprennent alors le combat corps à corps. (Si vous les tuez et qu'il reste des balles dans leur fusil, vous pouvez prendre celui-ci).

MITRAILLEUSE Ils tirent sur vous des rafales de mitrailleuse si vous vous rapprochez trop ou, s'ils veulent vous arrêter, ils reviennent au corps à corps.

LANCE-ROQUETTE Ils s'agenouillent avec le lance-roquette et un viseur apparaît au-dessus du Fils de la Liberté et vous suit. S'il réussit à vous "fixer", la roquette est lancée; elle est très difficile à éviter.

LANCE-FLAMME Ils tentent de rester à une certaine distance de vous et se déplacent vers l'avant et vers l'arrière, tout en utilisant leur lance-flamme. La flamme peut aller tout droit (sautez au-dessus) ou vers le haut (baissez-vous). Les lance-flamme se déplacent plus lentement que vous; vous pouvez donc vous en approcher. En ce cas, ils reviennent au corps à corps.

LE MASQUE est l'alter ego du médecin de Boone. En fait, c'est le Docteur Decker qui a commis tous ces meurtres. Il suit Boone jusqu'à Midian puis guide les Fils de la Liberté jusque dans le labyrinthe. Boone doit vaincre Le Masque pour pouvoir finir le jeu.

Outre les Fils de la Liberté et les Gens de la Nuit, vous allez courir d'autres risques:

MINES Posez le pied sur une mine et elle explose - vous et votre environnement également.

BOMBES A RETARDEMENT Quelqu'un les lance à partir du côté de l'écran. Leur minuterie avance et elles explosent si vous ne les atteignez pas à temps.

GRENADES Elles sont jetées dans l'écran, qu'elles traversent. Si vous ne sautez pas dessus, elles explosent dès le premier contact.

FEUX AU SOL Ces flambées brûlent si vous les touchez.

CHUTES DE FEU Comme les feux au sol, mais descendent du plafond.

EBOULIS Si l'une de ces roches vous frappe, vous pouvez être grièvement blessé.

MAINS DES ENRAGES Elles vous agrippent par derrière et vous renversent.

GOUTTELETTES D'ENERGIE Apparaissent sur le sol et remontent lentement. Si vous les touchez, elles augmentent votre énergie.

Pour réussir le jeu complet, voici ce qu'il faut faire:

1) Trouver les 3 clés de Midian; il y en a une à chaque niveau. Pour obtenir la 3ème clé, vous devez vaincre LE MASQUE (mais il s'enfuira plus tard).
2) Découvrez tous les coins et recoins de la Nécropole puis descendez à travers Midian jusqu'au Dieu des Nightbreed, BAPHOMET, qui va vous baptiser. Vous pourrez ensuite vous transformer en CABAL, mais pendant de très brèves périodes. CABAL résiste mieux aux attaques que BOONE et il est plus fort que son alter ego.
3) Ouvrez la porte de la salle des ENRAGES.

4) Remontez jusqu'à la surface de Midian pour libérer La Race. Ceux de la Nuit vous disent alors que Le Masque a emprisonné LORI, la fille que vous aimez.
5) Redescendez et livrez au Masque votre dernière bataille. Une fois victorieux, vous devez remonter à la surface de Midian où vous allez retrouver LORI.

UN PASSE-PARTOUT QUI VOUS PERMETTRA DE SAUTER DES PARTIES DU JEU.

Le jeu utilise un système d'entrée à mot de passe graphique. Si vous le voulez, vous pouvez créer une clé à partir de divers morceaux disposés sur l'écran. En utilisant la clé appropriée, vous pourrez pénétrer plus loin dans le jeu. Ces clés sont affichées en certains points, en arrière-plan. Les vies des joueurs et les objets qu'ils détiennent sont modifiés selon le cas.

PANNEAU DES ETATS

L'état est affiché sur deux panneaux, dont un se trouve au-dessus et un au-dessous de la zone de jeu. Ces panneaux affichent:

L'ETAT DE BOONE

La tête de Boone change de couleur et de définition lorsqu'il se transforme en monstre puis qu'il redevient un homme.

ZONE DES MESSAGES

Affiche des messages d'ordre général tels que: avertissements, informations sur le chargement et même des insultes!

NIVEAU DE PUISSANCE ET VIES

Sont regroupés sous forme de trois têtes qui, au fur et à mesure que Boone est blessé, se transforment progressivement en crânes. Quand une tête complète est devenue un crâne, Boone s'écroule, meurt, puis est ressuscité par Baphomet. Une fois la dernière vie perdue, Boone meurt pour de bon et le jeu se termine. Si Boone acquiert de

l'énergie, seules les têtes qui restent sont reconstituées; donc, une fois que vous avez perdu une tête, vous l'avez perdue pour de bon.

OBJETS TENUS

Sont affichés sur le panneau inférieur.

QUELQUES CONSEILS

* Ne livrez pas bataille inutilement, car ceci consomme de l'énergie.
* Réservez votre arme à feu pour vos adversaires les plus dangereux.
* Refaites vos provisions d'énergie chaque fois que vous le pouvez.
* Essayez de trouver le chemin le plus rapide entre vos objectifs.
* Dessinez une carte.
* Frappez vite et dur.
* Ramassez toujours les magasins de munitions que vous trouvez.

NIGHTBREED (LES GENS DE LÀ NUIT)

GENERIQUE

Codage par Painting by Numbers Ltd.
Musique par Matthew Cannon

NIGHTBREED (The Action Game)

DIE GESCHICHTE

Du bist Aaron Boone und gehörst zur Nachtbrut. Du beginnst Deine Reise an den Toren des Nekropolis, einem Friedhof, unter dem ein Labyrinth liegt. Das ist der Ort Midian, wo die Mitglieder der Nachtbrut leben. Du mußt diese Wesen, die einer uralten Rasse angehören, retten. Diese verwandlungsfähigen, phantastischen Kreaturen werden von der menschlichen Mißgunst angegriffen, personifiziert in den 'Freien Söhnen', einer teuflischen Organisation, die alle vernichten will - Dich auch, wenn sie es schaffen.

LADEANWEISUNGEN

COMMODORE 64 Kassette

Legen Sie die Kassette mit der bedruckten Seite nach oben in Ihren Commodore-Recorder. Achten Sie darauf, daß die Kassette ganz zurückgespult ist und das alle Verbindungskabel ordnungsgemäß angeschlossen sind. Drücken Sie die SHIFT- und die RUN/STOP-Tasten gleichzeitig. Danach befolgen Sie die Bildschirmanweisung "PRESS PLAY ON TAPE" (PLAY-Taste des Recorders drücken). Das Programm wird automatisch geladen. Beim C128 geben Sie GO 64 ein und drücken anschließend die RETURN-Taste. Danach verfahren Sie, wie für den C64 beschrieben.

BITTE BEACHTEN SIE:

Dieses Spiel wird in mehreren Teilen geladen. Abhängig von dem von Ihnen gewählten Weg, müssen die zu ladenen Abschnitte nicht hintereinander auf der Kassette liegen. Zu Ihrer Information wird der Name des gesuchten Abschnittes beim Laden auf dem Bildschirm angezeigt.

Die nachfolgende Liste zeigt Ihnen die Reihenfolge, in der die Abschnitte auf der Kassette liegen. Spulen Sie gegebenenfalls das Band vor oder zurück, damit das Programm den gesuchten Abschnitt laden kann. Stellen Sie am Besten beim Starten des Programms das Bandzählwerk auf Null, und notieren Sie sich die entsprechenden Zählerstände.

1. PICTURE	4. GAME MID	7. ESCAPE
2. INTRO	5. GAME BOT	8. THE END
3. GAME TOP	6. BAPTIZED	

Seite A und Seite B der Kassette sind gleich.

COMMODORE 64 Diskette

Schalten Sie in den 64er-Modus. Schalten Sie die Diskettenstation an, legen Sie die Diskette mit dem Aufkleber nach oben ein, und tippen Sie dann LOAD "*",8,1, gefolgt von RETURN. Nun erscheint das Titelbild und das Spiel wird automatisch geladen.

AMSTRAD/SCHNEIDER CPC Kassette

Legen Sie die zurückgespulte Kassette in den Recorder, geben Sie RUN" ein und drücken Sie die ENTER-Taste. Befolgen Sie die Anweisungen, die auf dem Bildschirm erscheinen. Ist ein Diskettenlaufwerk angeschlossen, geben Sie |TAPE ein und drücken die ENTER-Taste. Dann geben Sie RUN" ein und drücken die ENTER-Taste erneut. Das Programm lädt die Spielabschnitte bei Bedarf nach - Befolgen Sie bitte die Anweisungen am Bildschirm

CPC Diskette

Legen Sie die Programmdiskette mit der Seite A nach oben in das Laufwerk. Tippen Sie |DISC und drücken Sie die ENTER-Taste, damit der Rechner auf das Diskettenlaufwerk zugreifen kann. Danach geben Sie RUN"DISC ein und drücken die ENTER-Taste zum Abschluß. Das Spiel wird nun automatisch geladen.

Commodore 64

Z	Nach links	F1	In ein Monster verwandeln
X	Nach rechts	F3	Tastatur-Steuerung
;	Aufwärts	F5	Joystick-Steuerung (Port 2)
/	Abwärts	P	Pause
LEERFELD	Feuern		

Amstrad/Schneider CPC

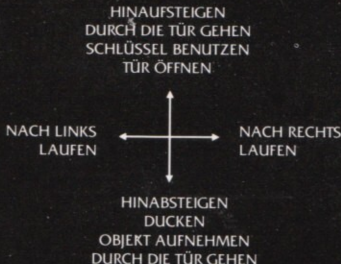
Q	Nach links	LEERFELD	Feuern
W	Nach rechts	T	In ein Monster - verwandeln
P	Aufwärts		
L	Abwärts	H	Pause

STEUERUNG

Dies ist ein Spiel für eine Person, das mit einem Joystick oder der Tastatur gesteuert wird.

JOYSTICK

OHNE FEUERTASTE



MIT FEUERTASTE



TASTATUR

Commodore 64

Z	Nach links	F1	In ein Monster verwandeln
X	Nach rechts	F3	Tastatur-Steuerung
;	Aufwärts	F5	Joystick-Steuerung (Port 2)
/	Abwärts	P	Pause
LEERFELD	Feuern		

Spectrum

Q	Nach links	LEERFELD	Feuern
W	Nach rechts	T	In ein Monster verwandeln
O	Aufwärts	H	Pause
K	Abwärts		

Amstrad/Schneider CPC

Q	Nach links	LEERFELD	Feuern
W	Nach rechts	T	In ein Monster verwandeln
P	Aufwärts	H	Pause
L	Abwärts		

SPIELABLAUF

DIE PERSONEN

BOONE ist in psychiatrischer Behandlung. Ihm wird von Doktor Decker eingeredet, er wäre für eine Reihe von furchtbaren Morden verantwortlich. Daraufhin versucht er, sich das Leben zu nehmen. Im Krankenhaus wird ihm von einem Ort berichtet, wo alle Sünden vergeben werden, einem Ort mit wunderbaren Wesen, einem Ort mit Namen MIDIAN. Er macht sich auf den Weg nach Midian und bringt, ohne sein Wissen, auch ungebetene Gäste auf die Spur der Nachtbrut. Die Nachtbrut ist eine Gruppe von Wesen, die ihre Form ändern können. Sie sind die letzten einer uralten Rasse, die von den Menschen fast vollständig ausgelöscht wurde. Die Nachtbrut verhält sich meistens passiv - Du solltest ihnen lieber ausweichen, anstatt mit ihnen zu kämpfen. Es gibt verschiedene Arten im Stamm der Nachtbrut:

BIG FLY - RIESENFLIEGEN Sie stoßen herab und reißen Dich um, wenn Du dich nicht duckst, um ihnen zu entgehen. Sie können nicht verwundet werden.

FATMAN - FETTWANST Er stellt sich Dir in den Weg und bewegt sich sehr langsam. Er speit eine giftige Substanz aus, mit der Du nicht in Berührung kommen darfst.

SNAKEMAN - SCHLANGENMANN Er sitzt am Boden und rasselt mit dem Schwanz. Kommst Du ihm zu nahe, schleudert er Dich vom Bildschirm. Du mußt ihn mit Tritten und Schlägen vom Bildschirm werfen.

DIE BERSERKER Sie sind groß und schwerfällig. Sie greifen Dich an und schlagen Dich mit ihren großen Fäusten. Du mußt sie mit Schlägen vom Bildschirm befördern.

FLYING TEETH - FLIEGENDE GEBISSE Sie fliegen in Kopfhöhe über den Bildschirm und werfen Dich um, wenn Du Dich nicht duckst.

HEAD MONSTER - KOPFMONSTER Dies ist ein großer Berserker. Wenn Du ihn besiegst, löst sich sein Kopf ab, fliegt umher und beschimpft Dich.

ROOF CRAWLER - DACHKRIECHER Er kriecht auf dem Dach umher und bewirft Dich mit Steinen.

HOPPER Er hüpft im Raum umher und wirft Dich um, wenn Du in seinen Weg kommst.

SCORPION MAN Ein Skorpion mit menschlichem Kopf. Er kriecht auf Dich zu und schlägt mit dem Schwanz nach Dir.

EYEBALL MONSTER - AUGENMONSTER Die ist ein großes Auge, das sich am oberen Bildschirmrand bewegt und versucht, in Deine Augen zu blicken. Es sendet dann einen Strahl aus, der Dich verwundet, wenn Du nicht wegsiehst.

DIE FREIEN SÖHNE Das ist eine teuflische Organisation, die die Nachtbrut in Midian vernichten will. Diese Kämpfer sind bis unter die Zähne bewaffnet mit Raketenwerfern, Flammenwerfern, Maschinengewehren, Granaten und anderem. Sie erscheinen entweder am Boden, oder lassen sich von oben herabfallen. Es gibt fünf verschiedene Kämpfer-Typen:

HAND TO HAND - HAND GEGEN HAND Sie rennen auf Dich zu und greifen mit Händen und Füßen an.

HAND GUN - FAUSTWAFFEN Sie schießen auf Dich, bis sie keine Patronen mehr haben, oder Du zu nahe herankommst. Dann gehen sie zum Faustkampf über. Besiegst Du den Gegner, und in seiner Waffe sind noch Patronen, kannst Du diese an Dich nehmen.

MACHINE GUN - MASCHINENGEWEHR Sie feuern aus einem Maschinengewehr Salven auf Dich ab. Kommst Du Ihnen zu nahe, gehen Sie zum Faustkampf über.

ROCKET LAUNCHER - RAKETENWERFER Sie gehen mit dem Werfer in Stellung und über dem Schützen erscheint die Suchoptik. Bist Du dort im Fadenkreuz zu sehen, wird die Rakete abgefeuert. Dann ist es zum Ausweichen meist zu spät.

FLAME THROWER - FLAMMENWERFER Sie versuchen, den richtigen Abstand zu Dir zu halten, und bewegen sich vor- oder rückwärts. Dabei feuern Sie den Flammenwerfer ab. Die Flammen schießen entweder geradeaus (dann kannst Du darüberspringen), oder schräg nach oben (ducken). Sie bewegen sich recht langsam, und Du kannst an Sie herankommen. Sie greifen Dich dann mit den Fäusten an.

DIE MASKE Hinter der Maske steckt Boone's Arzt, Doktor Decker, der der wirkliche Mörder ist. Er folgt Boone nach Midian und führt die 'Freien Söhne' an. Das Ziel des Spiels ist der Sieg von Boone über die Maske. Neben den 'Freien Söhnen' und der Nachtbrut stößt Du noch auf weitere Gefahren:

MINEN Tritt drauf, und Du fliegst in die Luft. Die nähere Umgebung wird ebenfalls zerstört.

ZEITZÜNDER Sie werden von der Seite her geworfen und ticken vor sich hin. Sie explodieren, wenn Du nicht rechtzeitig zu ihnen kommst.

GRANATEN Sie werden von der Seite her geworfen, rollen über den Bildschirm und explodieren bei Berührung. Spring über sie hinweg.

FEUERFALLEN Sie beginnen bei Berührung zu lodern.

FALLENDE FEUER Auch Sie beginnen bei Berührung zu brennen, werden aber von oben herabgeworfen.

FALLENDE STEINE Sie verwunden Dich, wenn sie Dich treffen.

BERSERKER HÄNDE Sie greifen Dich von unten und werfen Dich um.

ENERGIE-SAUGER Sie schweben von unten nach oben und saugen Deine Energie ab, wenn Du sie berührst.

Um das Spiel zu beenden, mußt Du folgendes tun:

1) Nimm die drei Schlüssel für Midian an Dich. In jedem Abschnitt findest Du einen. Den dritten Schlüssel bekommst Du, wenn Du die Maske besiegst (er wird versuchen, zu entkommen).
2) Du mußt durch das Nekropolis und hinab durch Midian zu BAPHOMET, dem Gott der Nachtbrut, kommen. Er wird Dich taufen. Danach kannst Du Dich kurzzeitig in CABAL verwandeln, der erheblich stärker ist als Boone, und Angriffe besser abwehren kann.
3) Laß die Berserker frei.
4) Kehre zurück an die Oberfläche von Midian und befreien die Brut. Von Ihnen erfährst Du, daß die Maske Deine Freundin LORI entführt hat.
5) Gehe wieder nach unten und stelle Dich der Maske zum letzten Kampf. Nach Deinem Sieg mußt Du wieder an die Oberfläche von Midian, wo Du Lori wiederfindest.

GEHEIME SCHLÜSSEL

Das Spiel hat eine grafische Zugangskontrolle. Sie können auf dem Bildschirm aus Einzelteilen einen Schlüssel zusammensetzen. Mit dem richtigen Schlüssel beginnen Sie mitten im Spiel, mit entsprehend mehr Leben und einigen Objekten. Die richtigen Schlüssel werden im Spiel auf dem Hintergrund dargestellt.

ANZEIGEN

Am oberen und unteren Bildschirmrand finden Sie die folgenden Anzeigen:

BOONE'S ZUSTAND

Boone's Kopf verändert seine Form und Farbe, wenn er sich in ein Monster und wieder zurück verwandelt.

NACHRICHTENFELD

Hier werden wichtige Informationen angezeigt, z.B. Warnhinweise, Ladehinweise und Verletzungen.

ENERGIE UND LEBEN

Diese Informationen werden in Form von drei Köpfen angezeigt, die sich bei Verletzungen langsam in Totenschädel verwandeln. Ist ein Kopf vollständig zum Totenschädel geworden, fällt Boone um, und wird von Baphomet wieder zum Leben erweckt. Sind alle Köpfe aufgebraucht, stirbt Boone und das Spiel ist beendet. Durch das Aufnehmen von Energie kann nur der aktuelle Kopf erneuert werden - die verbrauchten Köpfe sind nicht reaktivierbar.

OBJEKTE

Mitgeführte Objekte werden am unteren Bildschirmrand dargestellt.

TIPS UND TRICKS

* Kämpfe nur, wenn es nötig ist. Jeder Kampf verbraucht viel Energie.
* Benutze die Waffe nur in wirklich schwierigen Situationen.
* Nimm möglichst viel Energie auf.
* Finde den kürzesten Weg zwischen den Aktionspunkten.
* Zeichne eine Karte.
* Kämpfe hart und schnell.
* Nimm immer die Munition auf.

NIGHTBREED

DANKSAGUNGEN

Programmierung von Painting by Numbers Ltd.
Musik von Matthew Cannon
Deutsche Anleitung von Gunnar Binder

NIGHTBREED (The Action Game)

SCENARIO

Tu sei Boone, uno dei NIGHTBREED.

Il tuo viaggio comincia alle porte della Necropoli, un camposanto sopra un labirinto sotterraneo, chiamato Midian, dove vivono i Nightbreed. La tua missione è di salvare i Nightbreed, una razza più vecchia di quella umana, di esseri fantastici che cambiano forma e che stanno per essere attaccati dalla gelosia dell'uomo nelle sembianze dei 'Figli della Libertà', un'associazione malvagia venuta ad annientare loro, e te, se possibile.

CARICAMENTO

COMMODORE 64/128

CASSETTA

Metti la cassetta nel registratore Commodore con la parte scritta rivolta verso l'alto e verifica che sia riavvolta fino all'inizio e che tutti i cavi siano collegati. Premi il tasto SHIFT e il tasto RUN/STOP simultaneamente. Segui le istruzioni a video - PREMI PLAY SUL NASTRO. Da qui in poi il programma si carica automaticamente. Per il C128, digita GO 64 (INVIO), poi segui le istruzioni per il C64.

NOTA: Il gioco si carica in più parti. A seconda del percorso prescelto, può darsi che il caricamento non sia in ordine. Per aiutarti, comparirà a video un messaggio che ti informa sul file che stai cercando e sul file letto attualmente. L'elenco qui di seguito illustra l'ordine sequenziale in cui queste parti appaiono sul nastro. Può darsi che debba avvolgere o svolgere il nastro per trovare la sezione giusta. Si consiglia di azzerare il contanastro all'inizio del nastro, poi di annotare il numero del contanastro all'inizio di ciascun file.

1. FIGURA
2. INTRODUZIONE
3. PARTE ALTA GIOCO
4. META' GIOCO
5. PARTE BASSA GIOCO
6. BATTEZZATO
7. FUGA
8. LA FINE

NOTA: il LATO B è identico al LATO A

DISCO

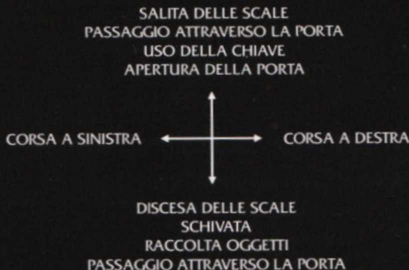
Scegli il modo 64. Accendi il disk drive, inserisci il programma nel drive con la parte scritta rivolta verso l'alto. Digita LOAD "*",8,1 (INVIO) - compare la videata introduttiva e il programma si carica automaticamente.

COMANDI

Nightbreed è un gioco per un giocatore e tutte le versioni del gioco possono essere comandate dal Joystick o dalla Tastiera.

JOYSTICK

SENZA PREMERE IL PULSANTE DI FUOCO



COL PULSANTE DI FUOCO PREMUTO



COMANDI TASTIERA

Z	SINISTRA	F3	SELEZIONE TASTIERA
X	DESTRA	F5	SELEZIONE JOYSTICK (PORTA 2)
;	SU		
/	GIU'	P	PAUSA
SPAZIO	FUOCO		
F1	TRASFORMAZIONE IN MOSTRO		

ESECUZIONE DEL GIOCO

I CARATTERI

BOONE è un uomo in cura da uno psichiatra, il dottor Decker, che lo convince di essere responsabile di una serie di atroci omicidi. Boone cerca di suicidarsi e, durante la degenza in ospedale, viene a conoscenza di un luogo dove tutti i peccati sono perdonati, un luogo dove ci sono esseri meravigliosi, un luogo chiamato MIDIAN. Boone si incammina verso questo luogo meraviglioso, ma informa involontariamente la razza umana dell'esistenza dei NIGHTBREED.

I NIGHTBREED sono una tribù di esseri che cambiano forma, i superstiti di una razza di esseri che erano stati quasi sterminati del tutto dalla razza umana. I Nightbreed sono esseri per lo più passivi - devi cercare di evitarli piuttosto che combatterli. Ci sono diversi tipi di Breed.

MOSCA GRANDE Questa scende a capofitto e ti butta a terra se non ti inginocchi per evitarla. Non le puoi farle del male.

UOMO GRASSO Ti si piazza davanti e si muove a rilento. Vomita sostanze che diventano velenose se le tocchi.

UOMO SERPENTE Se ne sta seduto e sbatte la coda. Se ti avvicini, può darsi che ti colpisca e ti spinga fuori dallo schermo. Devi prenderlo a pugni e a calci per scacciarlo dallo schermo.

IL BERSERKER E' grosso e goffo, ti si avvicina e di prende a pugni con il suo enorme polso. Lo devi colpire per scacciarlo dallo schermo.

DENTI VOLANTI Volano sullo schermo all'altezza della testa e, se non li eviti, ti buttano a terra.

CAPO MOSTRO E' un grosso Berserker che ti colpisce, ma quando tu lo colpisci, la sua testa si muove lungo lo schermo scagliandoti ingiurie.

CAMMINATORE SUI TETTI Cammina di soppiatto sui tetti lanciandoti rocce.

SALTATORE Salta intorno alla stanza e, se ti colpisce, ti butta a terra.

UOMO SCORPIONE Uno scorpione con la testa umana, ti si avvicina di soppiatto e ti colpisce con la sua coda.

BULBO OCULARE MOSTRO E'un enorme bulbo oculare che si sposta verso la cima dello schermo e cerca di guardarti negli occhi. Quando ci riesce, ne esce un raggio che, se non eviti, ti butta a terra.

I FIGLI DELLA LIBERTA' sono un'associazione malvagia venuta ad annientare i Nightbreed e Midian. Sono armati fino ai denti con Lanciarazzi, Lanciafiamme, Mitragliatrici, Granate ecc.

I Figli della Libertà possono comparire sul terreno o cadere dall'alto. Ci sono cinque tipi di Figli della Libertà:-

CORPO A CORPO Corrono verso di te e cominciano a prenderti a pugni e a calci.

PISTOLA Ti sparano diversi colpi fino ad esaurimento delle pallottole o fino a quando ti avvivini a loro. Poi ricorrono al combattimento corpo a corpo. (Se li uccidi, puoi raccogliere i proiettili eventualmente rimasti nelle loro pistole).

MITRAGLIATRICE Ti sparano raffiche da una mitragliatrice ma se si avvicini troppo ricorrono al combattimento corpo a corpo.

LANCIARAZZI Si inginocchiano con un lanciarazzi; compare un mirino sopra il Figlio della Libertà, che cerca di prenderti di mira. Se il mirino ti prende di mira, il razzo viene lanciato ed è difficilissimo schivarlo.

LANCIAFIAMME Cercano di mantenere una certa distanza da te spostandosi avanti o indietro e lanciando i loro lanciafiamme. La fiamma si dirige in linea retta (nel cui caso la devi saltare) o verso l'alto (nel cui caso la devi schivare). Sono più lenti di te, il che ti consente di avvicinarti a loro. A questo punto ricorrono al combattimento corpo a corpo.

La MASCHERA è l'alter ego del dottore di Boone. Il Dottore Decker è infatti il pluriomicida e segue Boone fino a Midian, poi prende il comando dei Figli della Libertà. Boone deve difendere la Maschera e completare il gioco.

Oltre ai Figli della Libertà e i Nightbreed, dovrai sormontare altri pericoli:

MINE Se le calpesti, salti per aria, e così pure l'area circostante.

BOMBE A OROLOGERIA Vengono lanciate dai lati dello schermo ed esplodono se non riesci a raggiungerle in tempo.

GRANATE Vengono lanciate sullo schermo e si muovono lungo lo schermo ed esplodono al contatto se non le salti.

INCENDI DALLA TERRA Si accendono all'improvviso e ti bruciano se li tocchi.

INCENDI DALL'ALTO Sono simili agli incendi da terra, ma cadono dall'alto.

ROCCE CADENTI Ti causano ferite se ti colpiscono.

MANI DEI BERSERKER Ti afferrano da sotto e ti buttano a terra.

GOCCE D'ENERGIAsi sollevano dal terreno e ripristinano la tua energia non appena le tocchi.

Per completare il gioco devi eseguire quanto segue:

1) Raccogliere le 3 chiavi della città di Midian; ce n'è una su ciascun livello. Per ottenere la terza chiave, devi difendere la MASCHERA (anche se in seguito fuggirà).
2) Procedere nella Necropoli e scendere nella città di Midian, fino a raggiungere il Re dei Nightbreed, BAPHOMET, che procederà a battezzarti. CABAL può resistere all'attacco meglio di BOONE e ha una forza maggiore di quella del suo alter ego.
3) Aprire la porta della camera dei BERSERKER.
4) Raggiungere la superficie della città di Midian per liberare i Breed. Questi ti informano che la MASCHERA tiene prigioniera LORI.
5) Ridiscendere e combattere l'ultima battaglia con la MASCHERA. Dopo avere avuto la meglio, devi ritornare in superficie della città di Midian, dove troverai la tua ragazza LORI.

CHIAVE APRITUTTO PER SALTARE PARTI DEL GIOCO

Il gioco usa un sistema d'entrata con parole d'ordine illustrate. Il giocatore ha la possibilità di creare una chiave con i pezzi sparpagliati sullo schermo. Le chiavi corrette consentono al giocatore di accedere alle parti seguenti del gioco. Le vite e gli oggetti del giocatore vengono modificati di conseguenza.

PANNELLO DI POSIZIONE

La posizione viene visualizzata su due pannelli, uno sopra l'altro sotto l'area di gioco, ed è costituito da:

POSIZIONE DI BOONE

La testa di Boone cambia colore e forma quando si trasforma in un mostro, per poi ritornare uomo.

SEZIONE MESSAGGI

Questa visualizza i messaggi generali ai giocatori, come le informazionai di pericolo e di caricamento, e gli insulti!

LIVELLO POTENZA E VITE

Sono due, riunite in tre teste che si trasformano in teschi quando Boone viene colpito. Dopo che un'intera testa si trasforma in teschio, Boone cade, muore e viene quindi resuscitato da Baphomet. Una volta persa l'ultima vita, Boone muore e il gioco si conclude. Se Boone riesce a trovare dell'altra energia, soltanto la testa attuale riprenderà le sue sembianze da teschio; ciò significa che, una volta persa una testa, non la si può più recuperare.

OGGETTI POSSEDUTI

Vengono visualizzati sul pannello di fondo.

SUGGERIMENTI E CONSIGLI

- Non combattere, a meno che non ne sia costretto, per risparmiare energia.
- Tieni d'acconto la pistola per i protagonisti più crudeli.
- Cerca sempre di rimpiazzare l'energia perduta.
- Cerca e trova la strada più breve tra gli oggetti.
- Crea una cartina.
- Colpisci con rapidità e decisione.
- Raccogli sempre le munizioni per la pistola.

NIGHTBREED

RICONOSCIMENTI

Codifica di Painting by Numbers
Musica di Matthew Cannon.


ocean is a registered trademark of Ocean Software Limited